الجرائم الافتراضية

أ . بن ساحية السايح
جامعة تبسة

مقدمة:

الإجرام يركز تقليديا على الجرائم المرتكبة ضد الممتلكات والأشخاص، وعلى السلوك المنحرف، ومعاملة المجرمين، فالمجالات المهيمنة على الدراسة هي الطب النفسي وعلم النفس وعلم الاجتماع دون التقليل من أهمية الأبحاث التقليدية، فمن الواضح أن الجريمة في مجال الأعمال التجارية، مثلا التلوث غير المشروع، والتهرب من الضرائب والتعدي على الاسم التجاري، وهلم جرا يتطلب مساهمات من العلوم الأخرى كذلك، فالتخصصات الواضحة هي التجارة الإدارة، الاقتصاد وتكنولوجيا المعلومات.

التركيز على السلوك المنحرف والعلاج قد يفسر سبب إهمال الجريمة الاقتصادية لأهميتها النسبية، فالحوافز الاقتصادية للتحايل على القانون تنشأ كلما فرضت الدولة أنظمة مكلفة وباهظة وهذا ينطبق على الضرائب والمكوس فضلا عن القيود المفروضة على التجارة على سبيل المثال، وعليه طاعة القانون تفترض الرقابة ومختلف أنواع العقوبات، حيث إذا كانت الأنظمة ينبغي إتباعها، فالولاء للسلطات أيضا يجب أن يسود، والقوانين والقواعد بعبارة أخرى، يجب أن تكون ممن يمكن الدفاع عنها على حد سواء من الناحية الأخلاقية والاقتصادية، وتماشيا مع الشعور العام للعدالة وبالتالي البحوث في مجال الأخلاق، ومختلف مجالات العلوم القانونية والتاريخية والسياسية لها أهمية في الإسهام في دراسة الجريمة.

عقبة هامة في مكافحة الجريمة في مجال الأعمال هي محدودية الإنفاذ في مجتمع مفتوح، فرأس المال المادي والبشري ينتقل بسهولة بين المناطق، في حين لا يزال أساس مكافحة الجريمة وطنيا، علاوة على ذلك، الولاءات الفردية تختلف وتتغير- القواعد ليست موحدة عالميا ولا ثابتة وبالتالي الحوافز الجديدة لتحقيق الربح تنشأ بطريقة غير مشروعة.

في الواقع، إن حركة الأشخاص ورؤوس الأموال بالاشتراك مع التهرب من دفع الضرائب والجرائم الحديثة في مجتمع الأعمال العالمي، قد تهدد الإنعاش الاقتصادي للدولة والتي تعتبر طريقة حديثة مبنية على الضرائب، وباختصار فإن التنوع والتعقيد في الجرائم في الأعمال التجارية الدولية يجعل من المهم البحث في الجريمة على مختلف الجبهات وهذه القناعة تحفز على استقصاء المساحات

والمساهمات الأخيرة في الحقل المتنامي للبحث في "الجرائم الاقتصادية" حيث ليس المقصود "بالجريمة الاقتصادية" هو الجرائم التي ترتكب لتحقيق ربح ضمن الأعمال القانونية خلاف ذلك وتسبيب أضرارا للمواطنين العاديين ورجال الأعمال و / أو القطاع العام ولكن التعريف يشمل أيضا التهرب من دفع الضرائب فضلا عن مختلف أشكال الاحتيال والاختلاس في الشركات القانونية سواء العامة أو الخاصة الحقيقية أو الافتراضية.

وعلى ضوء ما سبق نتناول إشكالية البحث وهي :

ما هي الجريمة الافتراضية وما هي مظاهرها؟

نتناول الإشكالية في بحث ضمن الخطة التالية:

المبحث الأول: الجريمة الالكترونية

المبحث الثاني: الجريمة الاقتصادية الافتراضية

خاتمة، نتائج وتوصيات وملخص باللغة الانجليزية.

المبحث الأول: ماهية الجريمة الافتراضية:

المطلب الأول: تعريف الجريمة الافتراضية:

الجريمة الافتراضية (1) وتسمى أيضا "جريمة في اللعبة " تشير إلى فعل جرمي ظاهري يأخذ مكانا في لعبة متعددة اللاعبين على نطاق واسع على الانترنت (MMOG) عادة ما يكون شخصا واحدا. الوقت والجهد الضخم المبذول في مثل هذه المباريات يؤدي إلى جرائم على الانترنت لتتحول إلى عالم حقيقي من الجرائم، بل وطمس الفوارق بين المجموعتين وقد أدخلت بعض البلدان وحدات خاصة من شرطة التحقيقات لتغطية مثل هذه "الجرائم الافتراضية"، ككوريا الجنوبية والتي هي واحدة من هذه الدول، نظرت في 22000 حالة في الأشهر الستة الأولى من عام 2003 (2).

توجد تفسيرات عديدة لمعنى مصطلح "الجريمة الافتراضية"، فبعض فقهاء القانون اختاروا التعريف استنادا إلى التقرير حول ما تم في أول حالة بارزة، وهي "الاغتصاب في الفضاء الالكتروني"، أما أحد العلماء فقد عرف الجريمة الافتراضية على أنها بحاجة إلى أن تمتلك كل صفات الجريمة الحقيقية، ولذا لا تكون أبدا مجموعة فرعية جديدة من الجريمة وعلى العكس، فقد قيل أيضا أن العلاقة بين الجرائم الافتراضية والجرائم الحقيقية هي "ضعيفة في أحسن الأحوال: وهو الربط بين حادث اغتصاب وحشي وقصة خيالية لحادث اغتصاب وحشي، والأكيد أن الفرق هو ضرب أكثر من أي تشابه "(3).

لتصحيح هذا الوضع، التفسير الحديث لمصطلح "افتراضية" يجب أن يعدل بحيث يصبح يحمل المضمون التقليدي" هذا هو من هذا القبيل في جوهر أو تأثير، وإن لم يكن معترف به على هذا النحو في الاسم أو وفق التعريف الدقيق" وفي هذا المعنى، يجب أن "يشمل تلك الجرائم التي تثير نوعا ما الاقتراب من المعنى والجوهر الحقيقي للجريمة، ولكن لا تعتبر جرائم"(4).

بمرور الوقت، اللاعبون يبنون شخصياتهم وجمع العناصر في اللعبة، قد تكون بعض هذه العناصر قد تم الحصول عليها من خلال أشهر من اللعب، وتشمل المهام المختلفة وعلى مستوى كبير من الجهد، ووفقا لمفاهيم معيار القيمة الاقتصادية، السلع والخدمات ذات الاقتصاديات الافتراضية تكون لها قيمة إثباتيه، حيث أن اللاعبين في مثل هذه الألعاب على استعداد لاستبدال الموارد الاقتصادية الحقيقية للوقت والمال (رسوم شهرية) في مقابل الحصول على هذه الموارد فمن خلال التعريف فهم يثبتون أنها أداة للمستخدم.

وانطلاقا من قيمتها في الاقتصاد الافتراضي، اكتسبت هذه البنود، والشخصيات نفسها قيمة نقدية في العالم الحقيقي فبيع وشراء الالكترونيات، جنبا إلى جنب مع مواقع تجارية متخصصة، قد سمح للاعبين ببيع بضاعتهم وقد اجتذبت هذه المبيعات الاحتيال فضلا عن السرقة(5).

كثيرون من مطوري اللعبة، مثل **بليزارد** للترفيه (المسئولة عن عالم العلب)، عارضوا حظروا هذه الممارسة حيث أن البعض برهنوا بأن السماح بعناصر اللعبة لتكون لها قيم نقدية يجعل من هذه الألعاب، وأساسا، مواقع للقمار، ففي معظم المباريات، اللاعبون لا يملكون ماديا أو فكريا، أي جزء من عالم اللعبة، فقط يدفعون من اجل استخدامها وبما أن "الملكية الافتراضية(6) " مملوكة من طرف مطوري اللعبة، مطور اللعبة الذي يعارض التجارة الحقيقية في العملات سيكون له الحق في تدمير السلع الافتراضية في أقرب وقت يتم بيعها أو شراءها على مواقع الانترنت أو خلاف ذلك تعرض للتجارة الحقيقية.

في كوريا الجنوبية (7) ، حيث بلغ عدد لاعبي لعبة الكمبيوتر رقما ضخما، فقد ذكر البعض ظهور العصابات والمافيا حيث اللاعبون الأقوياء يسرقون ويطلبون من المبتدئين منحهم الأموال الافتراضية "لحماية" خصوصياتهم، أما في الصين فقد حكم على شخص بالسجن مدى الحياة بعد أن طعن وقتل لاعبا زميلا له صاحب أسطورة مير 03 بسبب بيعه على الانترنت لأسهم، ومع عدم وجود قوانين صينية تغطي النزاعات على الانترنت، لم يكن هناك شيء يمكن القيام به من طرف الشرطة، وفي بلدان كثيرة أثارت الاقتصاديات الافتراضية MMOs كثيرا من تبادل السلع والعملة الافتراضية بأموال حقيقية وولدت أجورا بخسة، مما انجر عنها عمالا كثيرين خاصة في العالم النامي، وكانت هناك تقارير عن هذا النوع من النشاط في بلدان أوروبا الشرقية.

المطلب الثاني: تمييز الجريمة الافتراضية عن الجريمة المستحيلة

الجريمة المستحيلة واحدة من الجرائم الناقصة، أي استحالة وقوع الجريمة التي يقدم الفاعل على ارتكابها أيا كانت الظروف اللاحقة المحيطة بها. وبعبارة أخرى تعتبر الجريمة مستحيلة إذا استحال تحقق نتيجتها الإجرامية في الأوضاع أو الظروف التي أتى فيها الفاعل سلوكه الإجرامي، لسبب لم يكن في حسبانه وليس لإرادته دخل فيه.

فاختلاس أشياء يظهر فيما بعد أنها مملوكة للسارق المختلس ومحاولة السرقة من خزينة ليس فيها مال يمكن الاستيلاء عليه... من أمثلة الجريمة المستحيلة التي لا تتحقق نتيجتها لعدم كفاية أو صلاحية الوسيلة المستعملة في ارتكابها(8).

المطلب الثالث: تمييز الجريمة الافتراضية عن الجريمة الخائبة

إن عدم تحقق النتيجة في الجرائم المستحيلة أمر محقق منه أن أقدم الجاني بفعله الإجرامي، أما عدم تحقق النتيجة أو الخيبة التي تصيب النتيجة في الجرائم الخائبة فهي أمر محتمل عارض... فيمكن أن تتحقق ثمرتها في الظروف التي ارتكبت فيها ولكنها خاب أثرها فلم يبلغ النتيجة لأسباب عارضة لا شأن لإرادة الفاعل فيها... هذا وقد اختلف الرأي حول مدى إمكان العقاب على الجريمة المستحيلة كواحدة من الجرائم الناقصة التي يعاقب فاعلها بعقوبة الشروع، وإزاء ذلك، اتجه الفقه الراجح إلى اتجاه آخر في هذا الشأن، فذهب فريق إلى التفريق بين الاستحالة المادية والاستحالة القانونية ورأى العقاب على الأولى دون الثانية(9). وقدم تعريفا للاستحالة المادية بأنها تلك التي تنشأ عن ظروف أو سبب مادي يحول بين الجاني وبين تحقق النتيجة الإجرامية. وهي بذلك تشمل حالات الاستحالة من حيث الوسيلة، سواء كانت نسبية أم مطلقة, وكذلك حالات الاستحالة النسبية من حيث الموضوع. وأما الاستحالة القانونية فهي تلك التي ترجع إلى عدم تحقق أركان الجريمة كما ورد النص عليها في القانون.

المطلب الرابع: العقاب في الجريمة الافتراضية

جينيفر قرانيك، وهو خبير في قانون التكنولوجيا يعمل بمركز تكنولوجيا الانترنت والمجتمع في كلية الحقوق في جامعة ستانفورد، يقول بأن المحاكم ليست لديها مشكلة معالجة الأصول غير الملموسة، مثل الملكية الفكرية(10)، كأشياء يمكن أن تكون مسروقة. وأضاف قائلا "لست على يقين من أن الحكومات سوف تهتم بملاحقة سرقات السلع عبر الإنترنت في هذه المرحلة من الزمن، ولكن ليس لدي أي شك في أن القول بأن مثل هذه البنود هي قيمة قوية."، صحيح قد يكون صعبا الحصول على إفادة من شاهد في مشكلة واحدة ترى أن مواقع الكترونية ومخازن على الانترنت والتي تبيع الأشياء، المال والمصنوعات اليدوية من الألعاب ليست دليل جيد على القيمة الفعلية للبضاعة في إجابة على السؤال المطروح.

اللاعب يحرص على تعزيز الطابع الاستثماري لكل ساعة من الوقت لتطوير مهاراته وملكيته، يكون سعيدا عندما ينفق مئات من الجنيهات على عنصر معين، عكس أي شخص في الشارع أو في السوق، فمن غير المرجح أن يوافق هذا الرأي، المشكلة الأخرى تكمن في إقناع القاضي بأن جريمة قد حدثت بسبب العاب **اون لاين** حيث لا تزال، حتى الآن خارج معظم التجارب اليومية للفرد، فبناء مجموعة من الأدلة لإثبات وجود جريمة وقعت يمكن أيضا أن يكون أمرا صعبا، نظرا للسهولة التي يمكن التلاعب بها بيانات الكمبيوتر(11).

فالقوانين الافتراضية تحتاج إلى اكتشاف ومقبولية واليات للتطبيق حتى يكون لها معنى في طبيعة "الجريمة الافتراضية"، فطبيعة الجرائم التي تحدث كليا ضمن العالم الافتراضي تفهم على أنها "جنائية"

من طرف المجتمع، وبما أن الموضوع "قانوني"، فالردود من جانب المجتمع تكون متباينة، حيث النشاط الإجرامي ليس من السهل تصنيفه والسيطرة عليه، فهي نوع مختلف، ففي العالم الافتراضي القواعد التي تحكم الحق والباطل لا تطبق بالضرورة(12).

من جهة أخرى فإن مسألة التباين بين خاصيات القانون وبين خصائص مجالات التدخل تشكل معضلة أمام التدخل القانوني لدى التطرق إلى الظاهرة ومعالجتها، فبينما يتناول القانون في العادة ظواهر مادية، يجد نفسه اليوم أمام ظاهرة افتراضية غير ملموسة، كما أن إقليمية القانون (خاصة الجزائي) وتفرد كل دولة بقانون يخصها دون سواها وعلى أرضها يعتبر تحد آخر أمام جرائم عابرة للقارات ولا تعترف بالحدود الجغرافية.

وترى أغلب البلدان ضرورة التدخل القانوني ولو نسبيا، ولكنها تختلف في الطريقة المعتمدة لذلك، ففي حين ذهب فريق إلى سن قوانين خاصة بهذه الجرائم ومكافحتها(13)، على غرار الجزائر التي سنت قانونا في هذا الشأن عام 2008 (14)، يذهب الفريق الثاني وهو رأي الأغلبية، إلى تنقيح الفصول التي تهم هذا الجانب عبر المجلات القانونية الموجودة، فنجرم مثلا ضمن قانون المعطيات الشخصية استعمال الوسائل التكنولوجية لسرقتها وأدراج بعض الجرائم الإلكترونية ضمن اختصاصها كالتدليس أو استعمال وثائق معلوماتية.

المبحث الثاني: الجريمة الالكترونية:

المطلب الأول: تعريف الجريمة الالكترونية:

كثر في الفترة الأخيرة تعدد الجرائم وتطورها وتنوعها وفقا للظواهر المتلاحقة في عصرنا هذا، وبما أن هذه الجرائم تعددت وتطورت بصورة متناهية في عالم المعلوماتية نشأت ونمت أنواع جديدة من الجرائم(15)، اتخذت مظاهر مختلفة بحيث أصبحت اليوم تطرح إشكاليات خطيرة على الصعيدين الاقتصادي والقانوني، فهي تشكل خطرا على التوظيفات والاستثمارات بسبب القرصنة مثلا، هذا من جهة، كما تستدعي في مراجعة شاملة للأحكام والنصوص القانونية، هذه المراجعة تظهر دون عناء أن القوانين التقليدية قاصرة على تغطية هذه الجرائم لأن تطبيق هذه القوانين يفترض وقوع الجرم على أموال مادية بينما جرائم المعلومات تقع على أموال معنوية لا تغطيها هذه القوانين.

في نطاق القانون الجنائي فهي "فعل غير مشروع صادر عن إرادة جنائية يقرر له القانون عقوبة أو تدبيرا احترازيا، لذا صك الفقهاء والدارسون لها عددا ليس بالقليل من التعريفات(16)، تتمايز وتتباين تبعا لموضع العلم المنتمية إليه وتبعا لمعيار التعريف ذاته فاختلفت بين أولئك الباحثين في الظاهرة الإجرامية الناشئة عن استخدام الكمبيوتر من الوجهة التقنية وأولئك الباحثين في ذات الظاهرة من الوجهة القانونية، وتعددت الدراسات المتعلقة بالحياة الخاصة والحقوق الملكية الفكرية (حق التأليف على البرامج)، وإجمالا فهي نشاط غير مشروع موجه لنسخ أو تغيير أو حذف أو الوصول إلى المعلومات المخزنة داخل الحاسب أو التي تحول عن طريقه(17).

المطلب الثاني: السلوك الإجرامي في الجريمة

يأتي السلوك السابق الذكر مجرم متخصص له قدرة فائقة في المهارة التقنية ويستغل مداركه ومهاراته في اختراق الشبكات وكسر كلمات المرور أو الشفرات، ويسبح في عالم الشبكات ليحصل علي كل غالي وثمين من البيانات والمعلومات الموجودة علي أجهزة الحواسب (18) ومن خلال الشبكات، فهو مجرم عائد للإجرام يتميز بأنه عائد للجريمة دائما فهو يوظف مهاراته في كيفية عمل الحواسيب وكيفية تخزين البيانات والمعلومات والتحكم في أنظمة الشبكات في الدخول غير المصرح به مرات ومرات. فهو قد لا يحقق جريمة الاختراق بهدف الإيذاء وإنما نتيجة شعوره بقدرته ومهارته في الاختراق.

المطلب الثالث: تمييزها عن بقية الجرائم:

الجريمة المعلوماتية أو الإلكترونية يكون فيها مسرح الجريمة غير موجود، فهو الفضاء الإلكتروني بأثره، والجاني والمجني عليه لا يشترط أن يكونا في مكان واحد أو في دولة واحدة على عكس الحال في الجرائم العادية مثل المخدرات أو القتل والتي لها مسرح جريمة ومن ثم يكون لها محل للمعاينة، فمبدأ إقليمية النص الجنائي صعب التطبيق والفصل فيه، وما يعنيه ذلك للجرائم المعلوماتية وجرائم الإنترنت ومدي إمكانية تطبيق القوانين الوطنية على الجرائم الواقعة بالإنترنت، كما أن في الجرائم المعلوماتية أو الإلكترونية قابلية للتوسع والابتكار إذا هي مرتبطة في الأساس بالتقدم التقني والمعلوماتي فيلعب الكمبيوتر ثلاثة ادوار في ميدان ارتكاب الجرائم ودورا رئيسا في حقل اكتشافها، هدفا للجريمة وأداة الجريمة لارتكاب الجرائم التقليدية وقد يكون بيئة للجريمة (19).

المطلب الرابع: العقوبات الافتراضية:

قالت تريند مايكرو، المتخصصة في مجال برمجيات وخدمات أمن المحتويات والشبكات: إنه يتعين على عملائها حول العالم أن يتأهبوا ويستعدوا لمواجهة أشكال وسبل غير مسبوقة من أعمال السرقة والاحتيال والتحايل التي ستطال منصات الألعاب المتقدمة المتاحة في الأسواق.

ويأتي هذا التحذير في الوقت الذي باتت فيه منصات الألعاب المعروفة والمدعومة بخاصية تصفح الإنترنت من أهم وسائل الترفيه المنزلية المتاحة اليوم، الأمر الذي جعلها هدفا سهلاً للأنشطة الإجرامية(20) المختلفة، وبالمقابل، فإن ذلك يلزم خبراء صناعة الحلول الأمنية بأن يطوروا الحلول المناسبة ويقدموا النصيحة المتخصصة لعملائهم في مواجهة هذه التهديدات الجدية.

وكما أن التحديات التي تواجه صناعة تقنية المعلومات قد تحولت وتغيرت طبيعتها وإستراتيجيتها خلال الأعوام القليلة الماضية فأصبحت صعبة الإثبات(21)، ومنها الفيروسات الحاسوبية، والهجمات الخفية غير المرصودة عبر الإنترنت، فإنه من المتوقع أن تمتد هذه الهجمات في المستقبل غير البعيد لتصل إلى منصات الألعاب المتقدمة، ويستند هذا التوقع إلى وتيرة التطورات السريعة التي تشهدها صناعة البرمجيات الخبيثة(22) وغير القانونية حول العالم، حتى أن هذه الصناعة باتت تنظم احتفالاتها الخاصة بتخريج أفواج المطورين المتخصصين في مجال البرمجيات الخبيثة في أنحاء متفرقة من

العالم. وعليه، فإن مثل هذه التوقعات ليس مردُّها إلى عيوب متضمنة في منصات الألعاب نفسها، بل إلى الحرفية العالية التي تتسم بها الهجمات الخبيثة(23).

ويعلق جوستن دو على ذلك بالقول: "يمكن لمثل هؤلاء المجرمين أن يسيطروا بشكل كامل على القدرات التخزينية والأدائية لمنصات الألعاب واستخدامها لغايات غير قانونية، مثل إطلاق حملات الرسائل المتطفلة وهجمات حجب الخدمة وغيرها، والأغرب من هذا وذاك أننا نشهد هذه الأيام بالفعل جرائم تتم خلالها سرقة الممتلكات الافتراضية، المتمثلة في بيانات مهمة وحساسة، ومن ثم بيعها نقدا"(24).

بدون وجود قانون لتنظيم أحكام الجريمة الافتراضية والدليل الرقمي فان الملف لن يكون قانونيا، وليس من اختصاص القضاء التعرض له وإنما سوف يظل الملف أمنيا تفصل فيه الجهات الأمنية وهذا أمر محل نظر في الحقيقة، فإذا كانت الجهات الأمنية تملك الإمكانيات وترصد الميزانيات لملف الجرائم الافتراضية فإنه يمكن رصد مثل هذه الميزانيات للنيابة العامة وتدريب رجال القانون والقضاء(25)، فالجهات القانونية أكثر ضمانة وفق مبدأ حقوق الإنسان وخاصة أن الجهات القانونية أكثر قدرة على الإفصاح من الجهات الأمنية، حتى على الرغم من اهتمام الجهات الأمنية بالتطورات العلمية الحديثة ومتابعتها والتزامها بالإجراءات التي تحفظ هذه الحقوق[26].

المبحث الثالث: الجرائم الاقتصادية الافتراضية:

المطلب الأول: التعريف التقليدي:

لقد أفرزت سياسة الإصلاح والتحولات الاقتصادية والانفتاح الاقتصادي للدول العربية على العالم عددا مهولا من الجرائم الاقتصادية، وكانت من أهم الملامح الأساسية لسياسة هذا الانفتاح الاقتصادي في عددا من الدول العربية الإفراط التشريعي وارتجالية القرارات والتي نتج عنها صدور بعض القوانين والقرارات المشوهة وغير المحكمة أو المنسجمة مع الواقع تلا ذلك إدخال المزيد من التعديلات المستمرة والسريعة على هذه القوانين في فترة زمنية وجيزة لا تتجاوز في بعض الأحيان شهور.

هو عبارة عن كل نمط جديد من الجرائم التي أفرزتها التغيرات والتحولات الاقتصادية، كما تعرف الجريمة الاقتصادية بأنها فعل ضار له مظهر خارجي يخل بالنظام الاقتصادي والائتماني وبأهداف السياسة الاقتصادية، أو هي جميع الانتهاكات التي تمس الملكية العامة والتعاونية ووسائل الإنتاج وتنظيم الإنتاج الصناعي والزراعي والحرفي بشكل يؤدي إلى الإضرار بالاقتصاد الوطني أو يحقق منفعة شخصية غير مشروعة.

هذا التعريف من الجانب الاقتصادي، أما من ناحية تطور التقنيات ووسائل الاتصالات قد ساعد في انتشار وعولمة الجريمة وإنتاج جرائم اقتصادية مستحدثة[27] فقد أستفادت العصابات الإجرامية في مجالات توظيف التقنيات والاتصالات في النشاط الإجرامي[28] مثل التنصت والاحتيال على المصاريف وأعراض بطاقات الائتمان وسرقتها واستخدامها الغير مشروع والابتزاز والسطو على

البنوك الكترونيا والتزييف والتزوير، والتهرب الضريبي والاحتيال بالحاسب، وسرقة أرقام الهواتف والهواتف المزورة والمقلدة، وتدمير الحاسبات البنكية الوصول للمعلومات الأمنية الحساسة وسرقتها وبيعها، والأسرار التجارية والعسكرية أستخدام برمجيات التشفير لحماية النشاطات الإجرامية وإنشاء مواقع إباحية وترويجها واستغلال الأحداث بها، وعلى سبيل المثال فقد ذكرت أدارة مكافحة المخدرات الأمريكية أن أحدى العصابات قد استثمرت حوالي خمسمائة مليون دولار لإنشاء قاعدة تكنولوجيه خاصة بها وكل تلك الجرائم المستحدثة هى نتيجة التطورات التدريجية لاستخدام شبكة الأنترنت .

لقد شهد الاقتصاد العالمي تحولات جذرية بفعل التطورات في التقنية والاتصالات والمعلومات والملتيميديا والحاسبات ولقد زاد التنافس الدولي من خلال الشركات العابرة للحدود الوطنية وتلاشت المسافات بفعل وسائل الاتصال وخاصة الانترنت، بالتالي فقد تعولمت الجريمة وظهرت أنماط جديدة منها وأصبحت الجريمة تنفذ عن بعد دون الحاجة إلى الفعل الفيزيقى بموضوع الجريمة مثل غسيل الأموال وتحويلها عبر الانترنت وسرقة البنوك والحسابات التي لم تعد تتطلب السطو على البنك في موقعه الفعلي وإنما يمكن أن يكون ذلك الكترونيا بتحويل أرصدة من الحسابات(29).

المطلب الثاني: المفهوم الحديث

مفهوم "الواقع الافتراضي" هو مفهوم جديد في وكالات تطبيق القانون في جميع أنحاء العالم. حتى الآن كل يوم، الملايين من الناس يتصلون بهذه العوالم الثلاثية الأبعاد للانخراط في المجتمع، والتسوق والتعلم. للأسف، قد انضم منتهكو القانون أيضا إلى هذه العوالم الافتراضية ومجموعة كاملة من الأنشطة الإجرامية الآن حاضرة. جرائم "العالم الحقيقي" المشتركة تحدث كل يوم في العوالم الافتراضية، بما في ذلك غسيل الأموال، وسرقة الملكية الفكرية(30)، وتبادل صور الاعتداء على الأطفال والأنشطة الإرهابية المشتبه فيها. لهذه الأسباب العوالم الافتراضية الجديدة والمجتمعات تشكل مجموعة فريدة من التحديات التي تواجه نظام العدالة الجنائية. وعلاوة على ذلك، فإن الافتقار شبه الكامل للفقه المطلوب يعني أن المجرمين غالبا ما يكونون أحرارا للتصرف للإفلات من العقاب.

الاقتصاد الافتراضي نوقش لأول مرة من طرف الباحث كاسترونوفا وركزت أبحاثه على القياس من حيث القيمة الاقتصادية للاقتصاديات الافتراضية. حيث درس أعضاء لعبة MMORPG الجدد، ووجد أن الناتج المحلي الإجمالي للأعضاء في العالم الافتراضي أكبر من مثيله في دولة بلغاريا. قد يبدو هذا تماما غريب – كيف يمكن للعبة كمبيوتر عالمية لديها أكبر من الناتج المحلي الإجمالي لبلد عدد سكانه يقارب 07 ملايين نسمة؟

الاقتصاد الافتراضي (أو أحيانا الاقتصاد الاصطناعي) هو اقتصاد طارئ موجود في العالم ثابت افتراضي، يتمثل في تبادل السلع الافتراضية عادة في سياق لعبة إنترنت. الناس يدخلون هذه الاقتصاديات للترويح عن النفس والترفيه وليس ضرورة، وهو ما يعني أن الاقتصاديات الافتراضية تفتقر في جوانبها إلى مظاهر الاقتصاد الحقيقي التي لا يعتبر "متعة" (على سبيل المثال، اللاعبون في الاقتصاد الافتراضي في كثير من الأحيان لا يحتاجون لشراء المواد الغذائية من أجل البقاء على قيد

الحياة، وعادة لا تكون لديهم أية احتياجات بيولوجية على الإطلاق)، ومع ذلك، بعض الناس يتفاعلون مع الاقتصاد الافتراضي لمصلحة "حقيقية" اقتصادية.

الجريمة الاقتصادية الافتراضية هو نشاط بيع سلع افتراضية، خدمات، و / أو مال من أجل العملة الفعلية، ضد القوانين والعقود الحكومية أو المتعلقة بالشركة التي ترتبط بالعمل فهذه الجريمة تنطبق أيضا على السرقة والشراء والبيع، و / أو الحصول على حساب لتقوم في إطار محدد. على سبيل المثال، من غير القانوني القيام بأي من هذه الأمور على حساب ألعاب بليزارد. ويرد ذلك في شروط الخدمة واتفاقية ترخيص المستخدم النهائي أن جميع الحسابات ليست للتجارة(31) ويتم التعاقد من الناحية القانونية مع أي كان بشرط امتلاك حساب.

الأعضاء اللاعبون الجدد وجدوا مهنة داخل اللعبة، وفي الحالة التي يحصلون فيها على مهارة كافية في مهنتهم يمكن لهم إنتاج عناصر افتراضية التي يمكن تداولها

مع لاعبين آخرين. على سبيل المثال، يمكن أن تصهر الحديد إلى حديد، ثم صنع سيف

منه، ويمكن بيعه.هذا يعكس النشاط الاقتصادي في العالم الحقيقي، ويؤدي إلى "الناتج المحلي الإجمالي في العالم الافتراضي"، لكن العلاقة بين الاقتصاد الافتراضي والحقيقي أعمق من هذا.اللاعبون في MMORPG يستثمرون قدرا كبيرا من الوقت والجهد من أجل جمع

البنود الافتراضية للوصول إلى أعلى المستويات. لاستخدام القول المأثور القديم، "الوقت هو المال". الظاهري لعبة البنود تملك قيمة اقتصادية حقيقية – اللاعبين الذين لا يرغبون في قضاء ساعات في لعب ويمكن لعبة من أجل الحصول على سلع افتراضية أو مستويات التقدم وشراء هذه مقابل المال "حقيقية".

المطلب الثالث: صور الجرائم الاقتصادية:

- **سرقة الممتلكات الافتراضية:**

نظرا لحجم اقتصاديات العالم الافتراضي، فإنه لا ينبغي أن يكون من المستغرب أن العديد من الجرائم ترتكب في فضاءات افتراضية تشمل الاحتيال المالي أو غيره من الأنشطة الإجرامية الشائنة لتحقيق مكاسب اقتصادية. العالم الافتراضي الاقتصادي إدوارد كاسترونوفا قدر قيمة جميع السلع والخدمات المنتجة في العوالم الافتراضية لتكون بين 07 إلى 12 بليون دولار أمريكي سنويا، كما أشار كذلك إلى نقل ما لا يقل عن 01 مليار دولار في العملات الافتراضية سنويا اعتبارا من ماي 2009. وعلى هذا النحو، الاقتصاد الافتراضي قزم "العالم الحقيقي"للاقتصاد في عشرات البلدان في جميع أنحاء العالم(32). انتشار العملات الافتراضية مثل Linden Dollars, WoW gold, QQ coins، وغيرها الكثير خلق هدفا جذابا لجماعات دولية اقتصادية مدافعة عن الجريمة المنظمة(33) سواء للمشاركة في أنشطة إجرامية لمجرد "متعة" أو"تحديا" للمسألة، فالجريمة المنظمة الحديثة تسعى تحقيق مكاسب مالية في المقام الأول وهو يشكل هدفا مغريا للغاية بالنسبة لهم.

بدلا من قضاء ساعات كثيرة في لعب لعبة ما في محاولة لجمع سلع افتراضية يتبادر إلى ذهن اللاعبين لماذا لا تسرق هذه السلع قبالة شخص آخر؟ أسهل طريقة للقيام بذلك هو الاستيلاء على شخصية أو هوية ما موجودة عبر الانترنت، من خلال سرقة هوية المستخدم وكلمة المرور، وعند الحصول عليها، فإنه يمكن تجريد شخصية اللاعب من كل ممتلكاته ويمكن بعد ذلك نقلها إلى اللص وبيعها، يتم سرقة الهويات عن طريق ما يسمى بالتصيد أو الخداع الذي يوصف بأنه "عمل إرسال بريد إلكتروني (34) إلى المستخدم الذي يدعي زورا بأنه مؤسسة راسخة المشروعية في محاولة للاحتيال على المستخدم وجره إلى الاستسلام خاصة المعلومات التي سيتم استخدامها كهوية للسرقة ".

- **تصفح الكتف:**

كثير من اللاعبين فيMMORPG، وخاصة في آسيا، يقومون بممارسة اللعب في مقاهي الانترنت، وبما أنه يتم تنصيب وتركيب كاميرات خفية لمراقبة اللاعبين في مقاهي الإنترنت لمراقبتهم خاصة عند اعتماد أوراق تسجيل الدخول الخاصة بهم، هذا الشكل يعتبر أكثر تطورا من الشكل التقليدي المسمى"الكتف التجوال" والذي يحدث عندما يقوم شخص بملاحظة ومراقبة المستخدم أثناء الدخول واعتماد وثائق التفويض الخاصة به كمستخدم(35).

- **البرمجيات الخبيثة:**

تستخدم البرامج الضارة، مثل Trojans و keyloggers من قبل المهاجمين لسرقة وثائق التفويض للاعب، فنلاحظ انه في حالة سرقة وثائق التفويض لـــ 20 لاعبا في مقهى الانترنت بعدما يقوم صاحب مقهى الانترنت بتثبيت برامج الجوسسة مثل keyloggers على اجهزة الكمبيوتر، فبرامج Trojans أنشئت خصيصا للحصول على وثائق التفويض لMMORPG، والذي يحاول الحصول على معرفة اسم المستخدم وكلمة السر والخادم ومن ثمة ترسل هذه المعلومات إلى موقع على شبكة الانترنت، حيث التركيز على حسابات اللاعب مع كميات كبيرة من الأموال الافتراضية.

وألقي القبض على مجموعة من المتسللين الكورية بعد سرقة هوية المستخدم عن طريق تثبيت Trojans 50000 على مواقع كانت مثيرة للشبهة وهو مثال من الأمثلة على توضيح شعبية وفعالية البرامج الضارة كوسيلة لسرقة وثائق التفويض للاعبي MMORPG حيث يمكن أن يصاب اللاعبون مع البرامج الضارة دون أن علمهم بان أوراق اعتمادهم سرقت تحت أنوفهم.

المطلب الرابع: جرائم افتراضية اقتصادية حديثة

- **تداول البند الافتراضي :**

الحيل القليلة التي استخدمت من قبل الأفراد في الانغماس في بند التجارة الافتراضية تتمثل في أن الباعة في المزادات غير المراقبة يقومون بـــ "بيع" دون حسيب أو رقيب على حساب اللاعب، والحصول على السداد، وعلى الفور تغيير كلمة المرور للحساب والاتصال

بقسم خدمة العملاء لاستعادة السيطرة على الحساب، وعليه اللاعب الذي يدفع للبائع يترك خالي الوفاض واليدين.

عملية أخرى تنطوي على الاحتيال على الشركات الفائزة تسمى عملية "الوقف" تتم من قبل البائع الذي لا يظهر لإتمام الصفقة والمزادات دون رقيب، فلا توجد مساءلة للبائعين لتقديم فعلا ما يزعمون ببيعه.

في المزادات غير مصرح بها والمتعلقة بالبنود ليست دائما هي ما يحصل عليه المشتري، بعد تبادل المال اللاعب يتلقى سلعة مختلفة تماما – وليست تلك التي عرضت عليه. زراعة – المصانع المستغلة للعمال نظرا للسهولة التي يمكن بها تداول العناصر الافتراضية بأموال حقيقية، هناك حافز واضح للناس في محاولة لتجميع وتراكم اكبر كمية ممكنة من السلع الافتراضية وهذا يؤدي إلى نمو مثير للقلق اتجاه "المصانع المستغلة للعمال الافتراضية". هذه العصابات من الناس تعمل خصيصا للعب MMORPG عن طريق القليل من المال في كثيرمن الأحيان، لغرض وحيد وهو زرع ونشر أصولا افتراضية بأكبر عدد ممكن فيتم تزويد الوسطاء بالذهب ويتم تشغيل المصانع المستغلة للعمال لغرض توفير الذهب وتسهيلات التسوية للاعبين، في حين الربح هو الهدف، وتعتبر التسهيلات غير العادلة من قبل اللاعبين مشروعة.

- **السلب الافتراضي:**

أول ما صيغ هذا المصطلح عندما ألقي القبض على رجل صيني في عام 2005 للاشتباه في باستخدام يرقة لتنفيذ سلسلة سرقات في MMORPG حيث استعمل هذه الطرقة

لهزم وسرقة الشخصيات، ومن ثمة بيع ممتلكاتهم من أجل المال الحقيقي، كما كانت هناك تقارير حول المبتزين الافتراضيين الذين يهددون أضعف اللاعبين لتسليم المال الافتراضي أو الحقيقي لتلافي وتجنب الآثار السلبية.

القضايا النقدية يمكن أن تعطي العالم الافتراضي مشاكل مماثلة لتلك التي توجد في العالم الحقيقي، حيث ظهر عدد هائل من العصابات والمافيا تهدد المبتدئين لإعطاء المال لضمان "الحماية" الخاصة بهم، وبالتالي ابتزازهم وسرقتهم في كثير من الأحيان.(36)

بروس شنير أشار إلى أن "كل شكل من أشكال السرقة والاحتيال في العالم الحقيقي سوف يتكرر في نهاية المطاف في الفضاء الإلكتروني "، والأمثلة التي وصفتها، قد تكون على حق. الغش في تجارة البند الافتراضي تمثل مشكلة خطيرة للناشرين للعب فاللاعبون الذين يفقدون الثقة في تجارة البند الافتراضي يغادرون اللعبة إنهاء، ولا يمكن لهم شراء سلع افتراضية لمساعدتهم على التقدم، وذلك بسبب الغش(37) والحوافز الكبيرة لسرقة حسابات اللاعب الأمر الذي أدى إلى عدد من التهديدات الأمنية للاعبين، مثل المخادعة والخبث، هذه التهديدات تآكل الثقة للاعب لأنه لا يريد أن يصبح هدفا لمجرمي الإنترنت.

الخاتمة

"الجريمة الافتراضية"؟ مفهوم جديد أم قديم؟ وهل هو شيء مختلف عن "الجريمة العادية "؟ مؤخرا، الفعل يشير إلى أنواع مختلفة من السلوكات الإجرامية الافتراضية على غرار (السلب الافتراضي، البيع بأجور بخسة، الاغتصاب الافتراضي، والسرقة الافتراضية) الذي يحدث في لعبة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت على نطاق واسع في عالم افتراضي خلق كليا من طرف مستخدميه وأعضائه الذين أوجدوه ليس للمتعة والتسلية فقط وإنما للكسب والربح السريع الكبير، من خلال الأعمال غير المشروعة وهي الأعمال تختلف عن الجرائم التقليدية في العالم الحقيقي التي يعاقب عليها القانون الجنائي؟ إنها تحتاج إلى تشريع خاص؟

يمكننا أن نستنتج من الأمثلة المشار إليها أعلاه أن "الجرائم الافتراضية" تقتصر أساسا على الانترنت ومع ذلك، بالتأكيد لها مضمون مختلف، جزء من المشكلة من فكرة "الجريمة الافتراضية" تكمن في كلمة "افتراضية" نفسها، والتي أصبحت على نحو متزايد خالية من المعنى. في بعض الحالات، "افتراضية" تستخدم للإشارة إلى الأشياء التي هي عمليا نفسها في واقع الأمر، وفي حالات أخرى تشير ببساطة إلى تمثيل الأشياء "خلق، محاكاة، تقوم به وسائل كجهاز كمبيوتر أو شبكة الانترنت ".

النتائج

1 –الجريمة الافتراضية بكل أشكالها تشير إلى جريمة حقيقية في بيئات "افتراضية".

2 –لا يمكن بأي حال من الأحوال اتخاذ فهم وموقف ثابت للتمييز بين العالم الحقيقي للجريمة والعالم الافتراضي.

3 –الجريمة الافتراضية ملف ليس قانونيا وليس من اختصاص القضاء التعرض له وإنما سوف يظل الملف أمنيا تفصل فيه الجهات الأمنية.

4 – انتشار الجريمة الاقتصادية الافتراضية هو في جزء منه بسبب القيود المفروضة على ألعاب وضعت من قبل المشرفين ومصممي اللعبة.

5 –لا يمكن بأي حال من الأحوال التوصل إلى تعريف المصطلح وضبط جميع الجرائم المرتكبة وتصنيفها سواء من الناحية العلمية أو الاقتصادية.

6 –إذا تم التسليم بهذه الجرائم الافتراضية بجميع أنواعها فغنه من المستحيل إرساء قضاء وإجراءات جزائية افتراضية.

التوصيات

1 –وجوب التعرف على توقعات المجتمع الافتراضي وقواعده، وهذا بتحديد ما يرقى إلى جريمة افتراضية في العالم.

2 –وجوب تعريف هذه الجرائم الافتراضية تعريفا دقيقا لحظر القياس والمبالغة في العقاب حماية للحريات الأساسية.

3 -دراسة الاستجابات التنظيمية الممكنة عن هذه الجرائم.

4 -ضرورة الخضوع لمبدأ الشرعية الجنائي (لا جريمة ولا عقوبة إلا بقانون) حيث لا بد من صدور قانون يجرم هذه النوعية من الجرائم الجديدة.

5 -الاستقرار الاقتصادي حتمية دولية للقضاء على هذه الظاهرة الجديدة فلا بد من إيجاد توازن بين مصادر العملة والمصارف.

6 -الطابع النوعي لهذه الجرائم يوجب إثارة العديد من التساؤلات الأخلاقية الصعبة.

الهوامش

(01) – بالتأكيد تبدو وكأنها جريمة، ولذلك كثيرا ما يعتمد كلمة واحدة وهي "افتراضية"، وفقا لقاموس التراث الأميركي بدلا من "الظاهرية "، في بعض النواحي، فإن العالم الافتراضي هو مرادف لكلمة مصطنعة، يعني ذلك أن "افتراضية" لها معنى اليوم، أنها تستخدم لوصف الأشياء التي تنطوي على التكنولوجيا.

(02)- Does virtual crime need real justice By Mark Ward BBC News Online technology correspondent.

(03)- Dan Hunter and F.Gregory Lastowka, virtual crimes, draft version prepared for NYLS/Yale 'State of Play" Conference, 13-15 November 2003.

(04)- يقول الدكتور روجر لينغ، وهو محاضر في القانون الجنائي من جامعة وارويك بأن القانون لا يوجد لديه مشاكل في المعاملات غير الملموسة باعتبارها قيمة. "من المؤكد أنها من الممكن سرقة الممتلكات غير الملموسة. فمن الممكن لسرقة أي شكل من أشكال حق من حقوق الملكية التي لا يمثلها أشياء ملموسة"، كما يقول. الشكل الأكثر شيوعا من الممتلكات غير الملموسة أن الكثير منا يفقد هو الرصيد الدائن في حسابات مصرفية لدينا.

(05)- نموذج قانون العقوبات الأمريكي، فقرة 223.2 (1) ("الشخص غير مذنب من سرقة ما إذا كان بطريقة غير مشروعة، أو تمارس سيطرة غير قانونية على والأموال المنقولة من آخر مع الغرض لحرمانه منها. ").

(06)-" في القانون حساب مصرفي هو رصيد. إنها ليست كومة من الأموال التي يمكن سرقتها على الرغم من أنها لا تمثل أي شيء مادي".

(07)- الشرطة في كوريا الجنوبية – وهي بلد مثل مرض جنون عن اللعب كما في المملكة المتحدة هو حول كرة القدم – تقرير ذلك من جرائم الإنترنت 40000 أو نحو ذلك المبلغ عنها في الأشهر الستة الأولى من عام 2003، أكثر من نصف (22000) وكان أن تفعل شيئا مع الألعاب عبر الإنترنت.

(08)- الدكتور أحسن بوسقيعة، الوجيز في القانون الجزائي الخاص ــ الجزء الأول ــ دار هومة الجزائر، ص 13 وما بعدها.

(09)- الفقيه الفرنسي (جارو) قدم تعريفا للاستحالة المادية نسبية ام مطلقة, وكذلك حالات الاستحالة النسبية من حيث الموضوع، واما الاستحالة القانونية فهي تلك التي ترجع الى عدم تحقق أركان الجريمة كما ورد النص عليها في القانون.

(10)- الدكتور جميل عبد الباقي الصغير، القانون الجزائي والتكنولوجيا الحديثة ــ دار النهضة العربية، مصر، ص 100.

(11)- د. بن يونس، بحث مقدم إلى ورشة عمل حول الجريمة الافتراضية والإثبات الرقمي المنعقدة بطرابلس ليبيا في الفترة من 19– 20 جانفي 2010.

(12)- الدكتور عبد الله حسين على محمود، إجراءات جمع الأدلة في مجال سرقة المعلومات بحث مقدم إلى المؤتمر العلمي الأول حول الجوانب القانونية والأمنية للعمليات الإلكترونية إمارة دبي بدولة الإمارات العربية المتحدة في 26–2003/04/28م، المجلد الأول.

(13)- عمر محمد بن يونس، الاتفاقية الأوروبية حول الجريمة الافتراضية– مذكرة تفسيرية – دار النهضة العربية، مصر، ط1، ص 65 وما يليها.

(14)- انظر القانون الأساسي المتعلق بحماية المعطيات الشخصية والذي يجرم الاعتداء على هذه المعطيات والنفاذ إليها، كذلك قانون 2005 الذي يهتم بالتحويل الإلكتروني للأموال وقانون مكافحة الإرهاب لسنة 2003 والمنقح سنة 2009.

(15)- حسين سيف الغافري، جرائم الإنترنت بموجب المرسوم الملكي الأردني رقم 2011/12.

(16)- واحد من عدة تعريفات وضعها مكتب المحاسبة العامة للولايات المتحدة الأمريكية GOA انظر . www.goa.gov.

(17)- الأستاذ جون فورستر وكذلك الأستاذ Eslie D. Ball أنها: " فعل إجرامي يستخدم الكمبيوتر في ارتكابه كأداة رئيسية" ويعرفها تاديمان Tiedemaun بأنها" كل أشكال السلوك غير المشروع الذي يرتكب باستخدام الحاسوب" وكذلك يعرفها مكتب تقييم التقنية بالولايات المتحدة الأمريكية بأنها "الجريمة التي تلعب فيها البيانات الكمبيوترية والبرامج المعلوماتية دورا رئيسا ".

(18)- آمال قارة، الحماية الجزائية للمعلوماتية في التشريع الجزائري ــ الطبعة الثانية ، دار هومة، الجزائر، 2007، ص12 وما بعدها.

(19)- لمزيد من التفصيل انظر الموقع: http://www. cybercrime.gov/compcrim.html

(20)- الدكتور فؤاد جمال، جرائم الحاسبات والانترنيت، مجلة البوابة القانونية، خدمات المعلومات التشريعية ومعلومات التنمية.

(21)- الدكتور عمرو حسين عباس، أدلة الإثبات الجنائي والجرائم الإلكترونية ، جامعة الدول العربية ، مصر ، سنة 2008، ص13.

(22)- وليد عاكوم، التحقيق في جرائم الحاسوب، الدليل الإلكتروني للقانون العربي، لبنان ص1.

(23)- جريدة النهار اللبنانية العدد الصادر بتاريخ:2001/07/19.

(24)- وكمثال على ذلك، اعتقلت الشرطة الهولندية مراهقا بشبهة السرقة، حيث تم اتهامه بسرقة مفروشات افتراضية بقيمة 4000 اورو من أشهر المواقع الاجتماعية الافتراضية على الإنترنت التي تستقطب مشاركة واسعة من فئة المراهقين.

(25)- صحيفة المغاربية، الأعداد الصادرة ب:03/31/ 2006،2008/02/17.

(26)- الحلول الأمنية تلاحق الجريمة الافتراضية – جريدة الاتحاد الإماراتية، عدد 30 نوفمبر 2007.

(27)- د. رؤوف عبيد، جرائم الاعتداء على الأشخاص والأموالن الدار المصرية، طبعة 1978، ص 120.

(28)- المحامي يونس عرب، جرائم الكمبيوتر والانترنيت، المركز العربي للدراسات والبحوث الجنائية، أبو ظبي، من 10–12 /2002/02 ، ص 6 ،7.

(29)- عبد الوهاب عرفة، الوجيز في مكافحة جريمة غسل الأموال، دار المطبوعات الجامعية كلية الحقوق، ت 4762729، الإسكندرية، مصر، طبعة 2005.

(30)- د. نائلة عادل محمد فريد قورة، جرائم الحاسب الآلي الاقتصادية دراسة نظرية و تطبيقية– منشورات الحاتي الحقوقية، 2005

(31)- اتفاقية بروكسل للإجرام ألمعلوماتي،الإجرام السيبيري،الصادرة بتاريخ 2001/06/23.

(32)- د. هشام فريد رستم، جريمة الحاسب كصورة من صور الجرائم الاقتصادية المستحدثة بحث مقدم لمؤتمر الأمم المتحدة التاسع لمنع الجريمة ومعاملة المجرمين، مجلة الأمن العام العدد 151–1995.

(32)- د. كوركيس يوسف داوود، الجريمة المنظمة، الدار العلمية الدولية ودار الثقافة، عمان الطبعة الأولى، 2001.

(33)- مثالا على تصيد البريد الإلكتروني المستخدم لسرقة تفاصيل الحساب من اللاعبين:

من فريق حواء "suspension@eve-online.com" التاريخ: 3 سبتمبر 2005 بتوقيت شرق الولايات المتحدة 10:20:26 PM إلى: hunterd@wharton.upenn.edu الموضوع: محدودية الوصول للحساب نقوم بالاتصال بك لأنه في 2 سبتمبر 2005 وبعد المراجعة وجدنا بعض النشاط غير عادي في حسابك يخرق الاتفاقية مع المستخدم حواء ولضمان أن حسابك لم يتعرض الى شبهة، ومحدودية الوصول، و لحل هذه المشكلة لتأمين حسابك واستعادته بسرعة الكامل، نطلب منكم الدخول في حساب لك وهذه العملية إلزامية وإلا سوف يتم حظر حسابك.

(34)- Suthreland (Eduin H) "White collar criminality " Gers (Gilbert) in white collar criminal The offender in business the professions atherton press 1968.

(35)- الدكتور علي عبد القادر القهوجي، الحماية الجنائية لبرامج الحاسوب الآلي، الدار الجامعية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 1999.

(36)- http://articles.latimes.com/2008/jan/22/business/fi-secondlife22

(37)– المواد 394 إلى 394 مكرر 7 من قانون العقوبات الجزائري.

قائمة المراجع

النصوص الرسمية

01 قانون العقوبات الجزائري.

02 -القانون النموذجي للعقوبات الأمريكي.

03 -اتفاقيات دولية.

المراجع باللغة العربية

01 -أحسن بوسقيعة، الوجيز في القانون الجزائي الخاص – الجزء الأول – دار هومة الجزائر.

02 -الدكتور جميل عبد الباقي الصغير، القانون الجزائي والتكنولوجيا الحديثة – دار النهضة العربية، مصر.

03 -عمر محمد بن يونس، الاتفاقية الأوروبية حول الجريمة الافتراضية- مذكرة تفسيرية – دار النهضة العربية، مصر، ط1، 2008.
04 -حسين سيف الغافري، جرائم الإنترنت بموجب المرسوم الملكي الأردني رقم 2011/12.
05 -آمال قارة، الحماية الجزائية للمعلوماتية في التشريع الجزائري ــ الطبعة الثانية، دار هومة، الجزائر، 2007.
06 عبد الوهاب عرفة، الوجيز في مكافحة جريمة غسل الأموال، دار المطبوعات الجامعية كلية الحقوق، ت 4762729، الإسكندرية، مصر، طبعة 2005.
07 -د. نائلة عادل محمد فريد قورة، جرائم الحاسب الآلي الاقتصادية دراسة نظرية وتطبيقية- منشورات الحاتي الحقوقية، 2005.
08 -الطبعة الأولى، 2001.
09 -د. كوركيس يوسف داوود، الجريمة المنظمة، الدار العلمية الدولية ودار الثقافة عمان.
10 -الدكتور علي عبد القادر القهوجي، الحماية الجنائية لبرامج الحاسوب الآلي الدار الجامعية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 1999.
11 -د. رؤوف عبيد، جرائم الاعتداء على الأشخاص والأموال، الدار المصرية، طبعة 1978.

المراجع باللغة الأجنبية

01 - Does virtual crime need real justice By Mark Ward BBC News Online technology correspondent.
02-Dan Hunter and F.Gregory Lastowka, virtual crimes, draft version prepared for NYLS/Yale ‘State of Play” Conference, 13-15 November 2003.

المؤتمرات والندوات العلمية

01 -د. بن يونس، بحث مقدم إلى ورشة عمل حول الجريمة الافتراضية والإثبات الرقمي المنعقدة بطرابلس ليبيا في الفترة من 19- 20 جانفي 2010.
02 -الدكتور عبد الله حسين على محمود، إجراءات جمع الأدلة في مجال سرقة المعلومات بحث مقدم إلى المؤتمر العلمي الأول حول الجوانب القانونية والأمنية للعمليات الإلكترونية إمارة دبي بدولة الإمارات العربية المتحدة في 26-2003/04/28م، المجلد الأول.
03 -د. هشام فريد رستم، جريمة الحاسب كصورة من صور الجرائم الاقتصادية المستحدثة بحث مقدم لمؤتمر الأمم المتحدة التاسع لمنع الجريمة ومعاملة المجرمين مجلة الأمن العام العدد 151-1995.

الجرائد والمجلات

01- الدكتور فؤاد جمال، جرائم الحاسبات والانترنيت، مجلة البوابة القانونية، خدمات المعلومات التشريعية ومعلومات التنمية.

02– الدكتور عمرو حسين عباس، أدلة الإثبات الجنائي والجرائم الإلكترونية ، جامعة الدول العربية ، مصر ، سنة 2008.

03- وليد عاكوم، التحقيق في جرائم الحاسوب، الدليل الإلكتروني للقانون العربي، لبنان.

04 - جريدة النهار اللبنانية العدد الصادر بتاريخ:2001/07/19.

05- صحيفة المغاربية، الأعداد الصادرة ب:03/31 /2006،2008/02/17.

06- المحامي يونس عرب، جرائم الكمبيوتر والانترنيت، المركز العربي للدراسات والبحوث الجنائية، أبو ظبي، من 10–12 /2002/02.

07- الحلول الأمنية تلاحق الجريمة الافتراضية – جريدة الاتحاد الإماراتية، عدد 30 نوفمبر 2007.

المواقع الالكترونية

01-http://www.cybercrime.gov/compcrim.html

02-www.goa.gov

03-http://articles.latimes.com/2008/jan/22/business/fi-secondlife22

ملخص باللغة الانجليزية

"Virtual Crimes"? An old or new concept? Is it something different from "ordinary crime"? Recently, the act refers to different types of criminal behaviors default style (looting default, sale paid rock-bottom, rape default, theft default) which occurs in a multiplayer game over the Internet on a large scale in a virtual world created entirely by its users and members who created it only for fun and entertainment, but to win big and quick profit through illegal actions ,; these business acts offenses differ from traditional crimes in the real world punishable under criminal law, It needs special legislation?

We can conclude from the examples referred to above that "Virtual Crimes " are committed and limited primarily online, however, certainly have the content of a different part of the problem of the idea of "virtual crime " lies in the word "virtual" itself, which has become an increasingly empty of meaning . In some cases, "virtual" is used to refer to things that are practically the same in a matter of fact, in other cases simply refer to the representation of things, "the creation, simulation, carried out by means of as a computer network or the Internet."